```
Sprite
+ SetTextureAttrib()
+ GetTextureID()
+ Load()
+ UnLoad()
+ ClearColor()
+ ~Sprite()
    CubeSprite

    texture

- width
- height
+ CubeSprite()
+ CubeSprite()
+ UpdateFace()
+ SetTextureAttrib()
+ GetTextureID()
+ SetPixel()
+ Load()
+ UnLoad()
+ ClearColor()
+ ~CubeSprite()
```